

Οδηγίες για το παιχνίδι της μαρτυρίας

Για τις ανάγκες του παιχνιδιού οι παίκτες θα πρέπει να χωριστούν σε ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων. Ιδανικά, το παιχνίδι παίζεται στους υπολογιστές του εργαστηρίου πληροφορικής. Σε περίπτωση, όμως, που το σχολείο δε διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο, η δραστηριότητα θα μπορούσε να γίνει με παραδοσιακά μέσα -δηλαδή με εκτυπωμένους τους πίνακες σε χαρτί και κατηγοριοποίησή τους στους τετράδιο. Οι πίνακες - μαρτυρίες είναι 23. Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι μαθητές να ταξινομήσουν τους πίνακες στις κατηγορίες που δίνονται:

- Η ζωή σε κρησφύγετο
- Η ζωή σε στρατόπεδα συγκέντρωσης
- Η ζωή σε στρατόπεδα εξόντωσης
- Παιδιά
- Ναζί
- Καρο

Κανόνες του παιχνιδιού:

1. Χωρίζονται οι μαθητές σε ομάδες.
2. Επιλέγουν μία κατηγορία από τις έξι που προσφέρονται.
3. Αφού γίνει η επιλογή της κατηγορίας, εμφανίζεται στην οθόνη ο αριθμός των πινάκων που περιέχονται σ' αυτήν.
4. Ένας πίνακας μπορεί να τοποθετηθεί σε παραπάνω από μία κατηγορίες.
5. Οι μαθητές μιας ομάδας διαλέγουν και τοποθετούν τον πίνακα στη σωστή κατηγορία.
6. Εάν κάνουν λάθος εμφανίζεται μήνυμα που τους το αναφέρει.
7. Επιτρέπονται έως τρεις λάθος επιλογές. Εάν τις εξαντλήσουν ξεκινούν το παιχνίδι από την αρχή.
8. Αφού τελειώσουν την ταξινόμηση γράφουν ένα μικρό κείμενο αιτιολόγησης/επιχειρηματολογίας. Εκεί εξηγούν γιατί τοποθετούν έναν πίνακα σε συγκεκριμένη κατηγορία. Παρουσιάζουν προφορικά το κείμενο με τα αποτελέσματα στην τάξη.
9. Ο εκπαιδευτικός και οι υπόλοιπες ομάδες βαθμολογούν την κάθε ομάδα χωριστά. Με άριστα το 10, βαθμολογείται η σωστή ολοκληρωμένη ταξινόμηση. Όμως, αξιολογείται και η παρουσίαση και η επιχειρηματολογία με 5 και 5 βαθμούς αντίστοιχα.

Γενικές επισημάνσεις:

α) Δεν βλέπει η μία ομάδα την οθόνη της άλλης.

β) Η παρουσίαση είναι προφορική ενώπιον της τάξης, όμως για τις ανάγκες της μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε το word, είτε το power point.

Για να αυξηθεί ο βαθμός δυσκολίας, μπορεί να προστεθεί και χρόνος εντός του οποίου πρέπει να ολοκληρωθεί η ταξινόμηση. Για παράδειγμα, 10-12 λεπτά, ανάλογα με την ηλικία των παικτών. Νικήτρια είναι η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία στο άθροισμα (βαθμολογία εκπαιδευτικού + βαθμολογία από τις υπόλοιπες ομάδες).